



**Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

autor: Przemysław "g40st" Zamecki

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Konami, Wydawca Konami, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Lista przedmiotów dostępnych w grze	4
Ważne terminy	5
Prolog	6
Akt pierwszy	9
Middle East – Ground Zero	9
Middle East – Militia Safe House	16
Middle Eastern – Urban Ruins	17
Middle East – Advent Palace	21
Middle East – Crescent Meridian	25
Middle East – Millenium Park	27
Akt drugi	29
South America – Cove Valley Village	29
South America – Power Station	32
South America – Confinement Facility	36
South America – Vista Mansion	38
South America – Research Lab	41
South America – Mountain Trail	43
South America – Mountain Trail Riverside	45
South America – Stryker Escape	47
South America – Marketplace	48
Akt trzeci	50
Eastern Europe – Midtown Sector	51
Eastern Europe – Motorcycle Chase	55
Eastern Europe – Echo’s Beacon	56
Alaska – Heliport	58
Akt czwarty	59
Alaska – Snowfield & Heliport	59
Alaska – Tank Hangar and Canyon	62
Alaska – Nuclear Warhead Storage Building	64
Alaska – Snowfield & Communications Tower	67
Alaska – Blast Furnace & Casting Facility	70
Alaska – Supply Tunnel	72
Alaska – Underground Base	73
Akt piąty	75
Outer Haven – Ship Bow	75
Outer Haven – Command Center	80

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W s t ę p

Witam w poradniku do gry *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Jest on przeznaczony dla osób, które wcześniej raczej nie miały okazji zagrać w żadną z poprzednich części tej serii. W tekście starałem się przeprowadzić zdezorientowanego gracza przez kolejne misje początkowo niemal za rączkę, aby mógł bez większych problemów ukończyć grę na poziomie trudności Solid Normal. Rozgrywka jest elastyczna i można poprowadzić ją na wiele różnych sposobów. W poradniku zaprezentowałem tylko jeden z nich. Zaawansowani gracze z pewnością znajdą dziesiątki innych rozwiązań na przejście każdej z lokacji.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots jest już ostatnią częścią przygód Solid Snake'a. Akcja programu rozgrywa się dziewięć lat po wydarzeniach z części pierwszej i jest kontynuacją, rozwinięciem oraz zakończeniem wątków rozpoczętych przez *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Osobom nie orientującym się w fabule poprzednich części wiele wątków może wydać się niezrozumiałych. W związku z tym proponuję najpierw zapoznać się z opublikowaną na łamach serwisu Gry-OnLine historią serii *Metal Gear*.

1. [Historia serii Metal Gear. Część pierwsza – Od pomysłu do przemysłu](#)
2. [Historia serii Metal Gear. Część druga – Za Żelazną Kurtyną](#)
3. [Historia serii Metal Gear. Część trzecia – Wąż w Archipelagu Lisa](#)
4. [Historia serii Metal Gear. Część czwarta – Terrorysty i Filantropi](#)
5. [Historia serii Metal Gear. Część piąta – Bossowie](#)

Posługujących się językiem Shakespeare'a zapraszam do odwiedzenia [Metal Gear Wiki](#).

L i s t a p r z e d m i o t ó w d o s t ę p n y c h w g r z e

Camera (Aparat fotograficzny) – do znalezienia pod schodami na pokładzie samolotu w trakcie odprawy. Aby się do niego dostać, w chwili kiedy na ekranie wyświetli się stosowny komunikat, przełącz się na Metal Geara, którym możesz zwiedzić Nomada z nieco innej perspektywy.

Cardboard Box (Kartonowe pudło) – przydaje się, aby przemknąć niezauważonym przez strażników. Niestety w wielu przypadkach nieskuteczne.

Cigarettes (Papierosy) – nieodzowny atrybut każdej części *Metal Gear Solid*. Pomagają Snake'owi podnieść nieco poziom Psyche. Jednocześnie zabierają niestety część zdrowia. Jak w życiu.

Compress (Kompres) – krótkotrwale podnoszą poziom Psyche.

Instant Noodles (Zupka błyskawiczna) – podnosi poziom zdrowia i w nieco mniejszym stopniu Psyche. W dodatniej temperaturze współczynnik ten wynosi odpowiednio 100% i 50%. Na Alasce Psyche wzrasta jedynie o 25%.

iPod – znakomity pomysł ekipy Hideo Kojimy i jednocześnie jeden wielki product placement. Dzięki temu urządzeniu posłuchasz znalezionych w trakcie rozgrywki utworów muzycznych i podcastów przygotowanych przez autorów gry.

Metal Gear MK.II/MK.III – samojezdny robot zbudowany przez Otacona. Niezwykle przydatny w kilku miejscach w trakcie gry. Potrafi porazić prądem przeciwników, odwrócić ich uwagę stukaniem w ścianę, na dodatek dysponuje kamuflażem stealth. Bez problemu podłącza się do wszelakich paneli wyposażonych w gniazdko dostępowe do sieci informatycznej.

Military Ration (Wojskowe żarcie) – odnawia 75% zdrowia i 5% Psyche.

Muna – zielsko spotykane w Ameryce Południowej. Podnosi poziom Psyche.

Oil Drum (Beczka) – działa na podobnej zasadzie jak kartonowe pudło. Dodatkowo umożliwia staranowanie przeciwnika. Pod warunkiem jednak, że Snake wcześniej ją przewróci i będąc w środku, nabierze odpowiedniej prędkości. Taki manewr kończy się zresztą i dla niego dość nieprzyjemnie. A my możemy zobaczyć, co jadł na śniadanie.

Pentazemin – przydatne dla snajperów tabletki, które niwelują na krótki czas drżenie dłoni.

Regain – działa identycznie jak zupki błyskawiczne.

Scan Plug (Ręczny skaner) – to cacko staje się dostępne w sklepie Drebin'a po około dziesięciu godzinach zabawy. Pokazuje na mapie rozmieszczenie przeciwników, których wcześniej powaliliśmy metodą CQC i zeskanowaliśmy.

Solid Eye – bez tego urządzenia Snake byłby prawie całkowicie ślepy. Dosłownie, gdyż jednym z trybów jego działania jest noktowizor. Poza tym sprawdza się jako lornetka i pokazuje na mini-mapce aktywność przeciwników.

Syringe (Strzykawka) – odnawia 100% Psyche. Trzeba jednak uważać, gdyż im częściej się jej używa, tym szybciej obniża się później samopoczucie Snake'a.

Stealth Camouflage – Drebin żąda za niego pięć milionów punktów. Sporo, aczkolwiek otrzymają go również ci, którym udało się przejść grę choć jeden raz bez podniesienia żadnego alarmu.

W a ż n e t e r m i n y

CQC to skrót od Close Quarters Combat. Jest to styl walki z wieloma przeciwnikami naraz, w której używa się jednocześnie noża i pistoletu. Broń palna służy do trzymania na dystans osób nie znajdujących się w bezpośredniej odległości. Styl ten polega głównie na wykopach i przerzutach oraz umożliwia unieruchamianie w uścisku od tyłu konkretnego wroga.

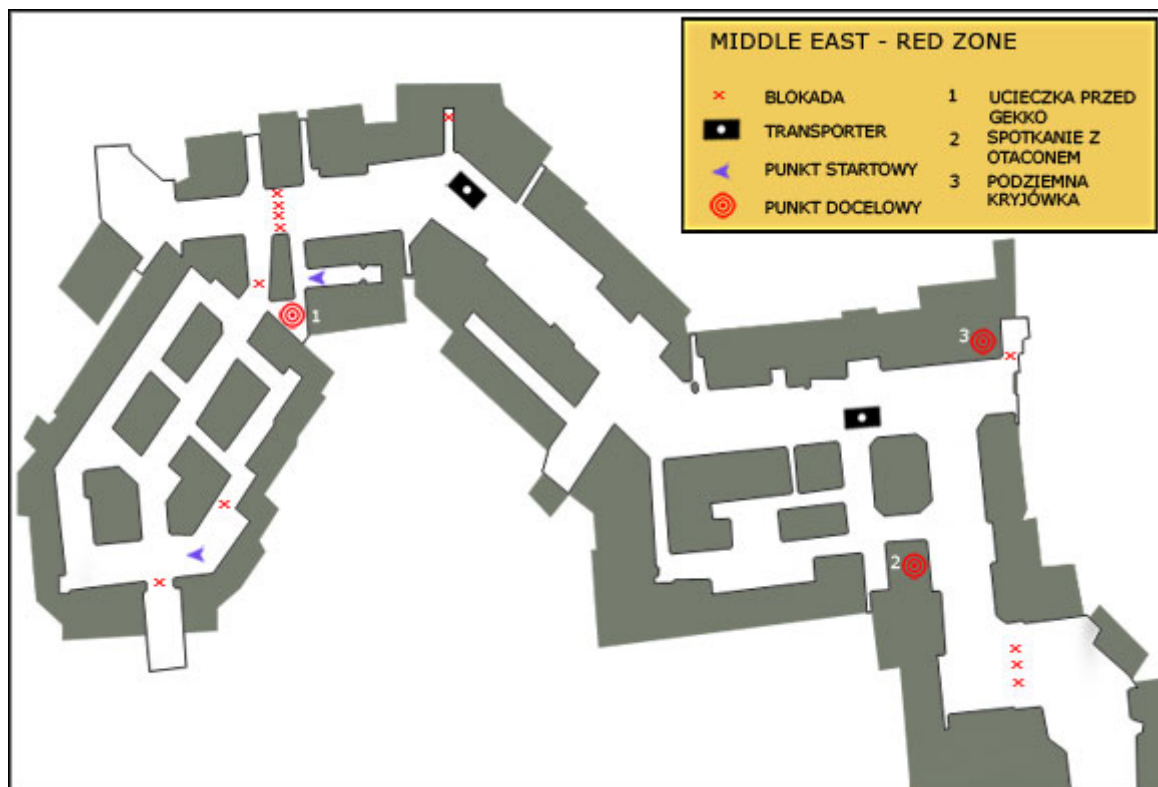


Psyche – cztery krótkie paski widoczne poniżej paska życia, to wskaźnik stresu Snake'a. Należy go utrzymywać na jak najwyższym poziomie. Im jest większy, tym szybciej postaci odnawia się zdrowie. Ma on także wpływ na drżenie rąk podczas korzystania ze snajperki.

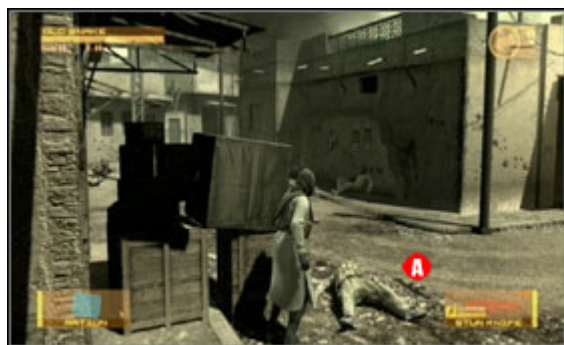
Prolog

Cele misji:

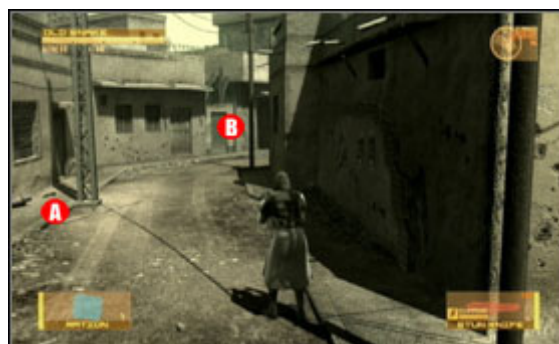
Wydostanie się z obszaru kontrolowanego przez Gekko.



Zaczynasz, stojąc obok dwu ciężarówek. Wczołgaj się pod tę po prawej [A] i zabierz rację żywnościową. Następnie przczołgaj się pod drugim autem [B].



Po krótkim filmiku zabierz leżący na ziemi karabin [A] i udaj się w prawą stronę ekranu.



Już wiesz, że Gekko to bardzo groźne maszyny i lepiej omijać je z daleka. Zwłaszcza, gdy w wąskiej uliczce kręci się kilka sztuk. Dlatego też cofnij się do miejsca, z którego wzięłeś AK-102. Zabierz leżącą na ziemi amunicję [A] i podążaj w głąb ekranu [B]. Gdyby Gekko jednak Cię zauważyły, staraj się nie pozwolić podejść im zbyt blisko, gdyż dysponują niezwykle mocnym kopniakiem, które potrafi bardzo drastycznie obniżyć poziom Twojego paska zdrowia.



Wszystkie Gekko znajdują się teraz po prawej stronie i przed Tobą, za ruinami. Ostrożnie przemknij do budynku [A]. Kiedy będziesz w środku, możesz wejść na piętro lub do widocznego wyjścia [C]. Tam zatrzymaj się i przeczekaaj, aż patrolujący to miejsce Gekko przeskoczy w inne miejsce planszy.